

VAMPIRE

LA MASCARADE



Nom DANIIL POKROVSKOIE	Concept THE BLACK SHEEP	Prédateur ALLEY CAT
Chronique LAS VEGAS	Ambition FORCE & LIBERTE	Clan BRUJAH
Sire YELENA VOLKHOV	Désir	Génération 11E

ATTRIBUTS 1x4PNT - 3x3PNT - 4x2PNT - 1x1PNT

Physique	Social	Mental
Force ●●●●○	Charisme ●●○○○	Intelligence ●●○○○
Dextérité ●●●○○	Manipulation ●○○○○	Astuce ●●○○○
Vigueur ●●●○○	Sang-froid ●●●○○	Résolution ●●○○○

Santé **Volonté**
VIGUEUR + 3 □□□□□ □■□□□□ □□□□□ ■■□□□□ **SANG-FROID + RÉSOLUTION**

COMPÉTENCES

Armes à feu ●●●●○	Animaux ○○○○○	Érudition ○○○○○
Artisanat ●○○○○	Commandement ○○○○○	Finances ○○○○○
SPE > BRICOLAGE		
Athlétisme ●●●○○	Empathie ○○○○○	Investigation ○○○○○
Bagarre DMG+PUISSANCE ●●●●○	Étiquette ○○○○○	Médecine ○○○○○
SPE > LUTTE		
Conduite ○○○○○	Expérience de la rue ●○○○○	Occultisme ○○○○○
Furtivité ●●○○○	Intimidation +PRESENCE ●●○○○	Politique ○○○○○
Larcin ●○○○○	Persuasion ○○○○○	Sciences ○○○○○
Mêlée DMG+PUISSANCE/2 ●●●○○	Représentation ○○○○○	Technologie ○○○○○
Survie ○○○○○	Subterfuge ○○○○○	Vigilance ●●○○○

DISCIPLINES

CELERITE ○○○○○	PRESENCE ●○○○○	PUISSANCE ●●●○○
	INTIMIDER	CORPS LETAL
		PROUESSE
		INGURGITATION BRUTALE
○○○○○	○○○○○	○○○○○

Résonance **BILIEUSE & SANGUINE**

Soif □□□□□

Humanité □□□□□ □□□□■

VAMPIRE

LA MASCARADE



Principes de la chronique

Attaches & Convictions

Fléau de clan

	1/ Yelena Volkhov, sa Dame	Le Sang des Brujahs frémit d'une rage à peine contenue et explose à la moindre provocation.
	2/ Je serais toujours Libre.	Retirez un nombre de dés égal au score de Fléau du Brujah (1) sur tout jet pour résister à la frénésie de rage.
		Ce malus ne peut pas donner un groupement de dés inférieur à un dé

7PNT Avantages & handicaps 2PNT

CONTACT : MONDE DU CRIME	●●●○○
SAGA : THEO BELL	●●●●○
RENOMMEE	○○○○○
RESSOURCES	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
ACCRO AUX LIENS	●○○○○
LIENS DURABLES	●○○○○

Notes

Puissance du sang ●●○○○ ○○○○○

Coup de sang	Dégâts régénérés
Bonus aux pouvoirs	Relance du test d'Exaltation
Pénalité pour se nourrir	Score de Fléau

Expérience totale 15PNT D'XP

Expérience dépensée

Âge véritable	104 ANS
Âge apparent	32 ANS
Date de naissance	21 SEPTEMBRE 1916
Date de décès	
Apparence	
Signes distinctifs	
Historique	

VAMPIRE

LA MASCARADE



INGURGITATION BRUTALE

Grâce à ce pouvoir aussi connu sous le nom de « Baiser sauvage », le vampire met à profit sa vigueur inhumaine quand il assouvit sa Soif. En l'espace de quelques secondes, il s'abreuve de torrents de sang tout en mettant en pièces sa proie. Cette méthode salissante, mais efficace s'utilise souvent au cœur de l'action, quand on peut dissimuler sans peine les restes mutilés des victimes.

- **Coût :** gratuit
- **Système :** le personnage draine le sang d'un humain en quelques secondes, généralement en un tour. Chaque point de Soif éteint inflige 1 niveau de dégâts aggravés à la victime dont les vaisseaux sanguins explosent et les organes martyrisés se déchirent en lésions internes. Si le personnage emploie l'Ingurgitation brutale sur un vampire, il n'inflige que des dégâts superficiels à ses organes inertes et desséchés.

Dans un combat, l'Ingurgitation brutale s'effectue immédiatement après une attaque de Bagarre réussie où le personnage utilise ses crocs. La victime subit d'abord les dégâts de morsure, puis ceux causés par le pouvoir. Comme les blessures sont principalement internes – du moins, au début – l'armure ne protège pas contre l'Ingurgitation brutale.

Le conteur a le droit de considérer que cette méthode d'assassinat brutale engendre des Flétrissures (voir page 239).

- **Durée :** le temps d'un repas

CORPS LÉTAL

Avec ce pouvoir, le vampire inflige des blessures terrifiantes aux mortels. Il est capable de leur arracher la peau et de leur briser les os à mains nues.

- **Coût :** gratuit
- **Système :** s'il le souhaite, le personnage peut causer des dégâts aggravés aux mortels avec ses attaques à mains nues. Celles-ci peuvent également ignorer un niveau d'armure par niveau de Puissance qu'il possède.
- **Durée :** passif

PROUESSE

Les vampires qui pratiquent la Puissance tirent une plus grande force de leur sang que les non-initiés.

- **Coût :** un test d'Exaltation
- **Système :** quand le pouvoir est actif, le personnage ajoute son niveau de Puissance aux dégâts qu'il cause à mains nues et à ses tours de force, et la moitié (arrondie au supérieur) à ses dégâts de Mêlée.
- **Durée :** une scène

INTIMIDER

Au lieu de séduire les gens, le vampire use de la Présence pour les repousser. Avec ce pouvoir, il émane de lui une aura de menace si terrible que les mortels évitent à tout prix d'attirer son attention. Même les autres Descendants réfléchissent à deux fois avant de tenter quoi que ce soit contre lui.

- **Coût :** gratuit
- **Système :** le niveau de Présence du personnage est ajouté à tous ses jets d'Intimidation. En outre, il faut réussir un jet de Résolution + Sang-froid (difficulté 2) pour pouvoir l'attaquer.
- **Durée :** une scène ou jusqu'à ce que le personnage y mette fin

- gagne la spécialité Intimidation (vol à main armée) ou Bagarre (lutte) ;
- gagne 1 point de Célérité ou de Puissance ;
- perd 1 point d'Humanité ;
- gagne 3 points de Contacts dans le monde du crime.

● **Cellule rebelle :** vous êtes à la tête d'une bande de mortels rebelles et vous leur montez la tête avec un sujet entretenant leur combativité. Peut-être leur faites-vous don de vitae ou incarnez-vous leurs idéaux... Peu importent les moyens, ces révoltés (équivalents d'un groupe d'Alliés à 3 points) accomplissent une tâche dangereuse unique pour vous et sans votre présence, avant de se séparer jusqu'au scénario suivant.

●● **Anarch véritable :** vous êtes anarch bien avant que Théo ne rallie une armée de Brujahs de la Camarilla au Mouvement et vous en voulez à ces suiveurs de rejoindre les anarchs maintenant qu'ils sont populaires. Vous possédez des dossiers, des noms, des lieux et des dates concernant les rebelles, qui ils sont, qui ils étaient. Que la Cam vous les ait fournis ou que vous les ayez constitués vous-même, ces dossiers vous donnent deux réussites automatiques à tout jet d'Investigation portant sur les vampires s'étant ralliés au Mouvement anarch.

●●● **Informateur :** que ce soit par le biais de Dead Drops, de messagers ou de moyens arcanes, vous pouvez passer des messages à Théo. Qu'il vous réponde ou vous écoute juste, dépend du message et de vos interactions précédentes, mais, s'il apprécie ce que vous avez à dire, il peut envisager de déplacer des montagnes. Les effets précis en jeu d'un message envoyé à Théo sont à la discrétion du conteur.

●●●● **Le cercle de Bell :** Théo vous fait confiance, peut-être en raison de vos actes révolutionnaires passés ou de vos manipulations pour vous attirer ses bonnes grâces. Bell est l'équivalent d'un Mawla à 5 points, mais votre association avec lui comporte aussi de nombreux inconvénients.